



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
INFORMATION TECHNOLOGY DENGAN
POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI
KEPUTUSAN BERSAMA KELAS V SDN SALAMAN
MLOYO SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Lutvi Havifazrin

1401413085

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Lutvi Havifazrin

NIM : 1401413085

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis *Information Technology* dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Juli 2017



Lutvi Havifazrin
NIM 1401413085

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis *Information Technology* dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang”,

Nama :Lutvi Havifazrin

NIM : 1401413085

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Juli 2017

Disetujui oleh

Pembimbing Utama,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

Pembimbing Pendamping,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

Disahkan oleh



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis *Information Technology* dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang” karya,

nama : Lutvi Havifazrin

NIM : 1401413085

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Progam PGSD FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, tanggal 11 Agustus 2017

Semarang, 11 Agustus 2017

Panitia Ujian,

Ketua



Prof. Dr. Fikri M. Pd.
NIP. 196004271986031001

Sekretaris,

Drs. Sukardi, SPd., M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji,

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 19850721201404100

Pembimbing Utama,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

Pembimbing Pendamping,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd
NIP 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS. Alam Nasyroh 6)

“Cukuplah Allah sebagai penolong kami, dan Allah sebaik-baik pelindung”

(HR. Bukhari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tua tercinta Bapak Sugeng dan Ibu Wafiroh yang selalu memberikan dukungan dan do'anya, serta adik kakak yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis *Information Technology* dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V Sdn Salaman Mloyo Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Progam Studi/Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., dosen penguji
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd., dosen pembimbing utama;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., dosen pembimbing pendamping;
7. Sri Mulyaningsih, S.Pd., Kepala SDN Salaman Mloyo Semarang
8. Rifendi, S.Pd., guru kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan perlindungan-Nya kepada pihak-pihak yang terkait denganmendapatkan balasan yang terbaik. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG Semarang, Agustus 2017

Penulis

Lutvi Havifazrin
NIM 1401413085

ABSTRAK

Havifazrin, Lutvi. 2017. Pengembangan Media Komik Berbasis *Information Technology* dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd dan Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

Latar belakang penelitian ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran PKn di SDN Salaman Mloyo Semarang belum optimal karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas gambar pada buku paket, sehingga siswa kurang memahami pembelajaran PKn yang mengakibatkan hasil belajar PKn tergolong rendah. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah cara mengembangkan desain dan komponen media komik berbasis *information technology (IT)* dengan *powerpoint*?, serta bagaimanakah kelayakan dan keefektifan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan desain dan komponen media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint*, mengkaji kelayakan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint*, dan menguji keefektifan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn.

Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono, dengan 8 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi; dan 8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, uji persyaratan analisis, data akhir dengan uji *t* dan uji *N-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* sangat layak digunakan dengan persentase penilaian kelayakan isi sebesar 100% dari ahli materi, komponen penyajian sebesar 95% dari ahli media dan komponen kebahasaan sebesar 90% dari ahli bahasa. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji *t* diperoleh $-t_{hitung}$ yaitu -13,641 kurang dari $-t_{tabel}$ yaitu -2,063, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, yang artinya media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,605 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan gambar, tata letak, dan menyesuaikan media dengan materi yang diajarkan.

Kata Kunci: *Information Technology*; Komik; *Powerpoint*; PKn.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.4.1 Rumusan Umum:	10
1.4.2 Rumusan Khusus:	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.5.1 Tujuan Umum.....	11
1.5.2 Tujuan Khusus.....	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teori	16
2.1.1 Teori Belajar	16
2.1.2 Hakikat Belajar	22
2.1.3 Faktor belajar	27

2.1.4	Hakikat Pembelajaran	29
2.1.5	Kualitas pembelajaran.....	33
2.1.6	Hasil Belajar.....	35
2.1.7	Hakikat PKn.....	37
2.1.8	Pembelajaran PKn Sekolah Dasar	41
2.1.9	Hakikat Media Pembelajaran	46
2.1.10	Media Komik	56
2.1.11	Pembelajaran Berbasis <i>Information Technology (IT)</i>	63
2.1.12	<i>Microsoft Powerpoint</i>	66
2.1.13	<i>Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Information Technology dengan Powerpoint</i>	68
2.1.14	<i>Aspek/Kriteria Penilaian Media Komik Berbasis Information Technology dengan Powerpoint</i>	71
2.2	Kajian Empiris	78
2.3	Kerangka Berpikir.....	83
BAB II	METODE PENELITIAN	86
3.1	Jenis Penelitian.....	86
3.2	Model Pengembangan.....	87
3.3	Prosedur Penelitian	89
3.4	Subjek, Lokasi dan waktu penelitian	96
3.4.1	Subjek Penelitian	96
3.4.2	Lokasi Penelitian.....	97
3.4.3	Waktu penelitian	97
3.5	Variabel Penelitian.....	98
3.5.1	Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	98
3.5.2	Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	99
3.5.3	Definisi Operasional Variabel.....	99
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian	100
3.6.1	Populasi.....	100
3.6.2	Sampel.....	101
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	101
3.7.1	Tes.....	102
3.7.2	Angket.....	103

3.7.3	Dokumentasi	104
3.7.4	Observasi.....	105
3.8	Uji Coba Instrumen.....	106
3.8.1	Validitas	106
3.8.2	Reliabilitas	108
3.8.3	Indeks Kesukaran.....	110
3.8.4	Daya Pembeda	112
3.9	Teknik Analisis Data.....	115
3.9.1	Analisis Data Produk	115
3.9.2	Analisis Data Awal	119
3.9.3	Analisis Data Akhir.....	120
BAB IV	PEMBAHASAN	123
4.1	Hasil Penelitian	123
4.1.1	Pengembangan Media Komik Berbasis <i>Information Technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	123
4.1.1.1	Analisis Data Produk Kebutuhan Guru dan Siswa	123
4.1.1.2	Rancangan Media Komik Berbasis <i>Information Technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	128
4.1.1.3	Desain Pengembangan Media Komik berbasis <i>Information Technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	136
4.1.1.4	Cara Penggunaan Media Komik Berbasis <i>Information Technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	143
4.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media Komik berbasis <i>information technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	144
4.1.3	Angket Tanggapan Siswa dan Guru	155
4.1.3.1	Angket Tanggapan Siswa	155
4.1.4	Keefektifan Media Komik Berbasis <i>Information Technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	161
4.1.4.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.	161
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	162
4.1.4.3	Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	163
4.1.4.4	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-gain).....	164
4.2	PEMBAHASAN	166
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	166

4.2.1.1	Hasil Pengembangan Media Komik Berbasis <i>Information Technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	166
4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media komik berbasis <i>Information Technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	171
4.2.1.3	Hasil Validasi Penilaian pada Setiap Komponen.....	173
4.2.1.4	Hasil Penilaian Angket tanggapan Siswa	177
4.2.1.5	Hasil Penilaian Angket Tanggapan Guru	181
4.2.1.6	Keefektifan Media Komik Berbasis <i>information technology</i> dengan <i>Powerpoint</i>	182
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian.....	187
4.2.2.1	Implikasi Teoritis.....	187
4.2.2.2	Implikasi Praktis	189
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	189
BAB V	PENUTUP	191
5.1	Simpanan	191
5.2	Saran	192

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rancangan pengembangan Media	68
Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Komponen Media	72
Tabel 2. 3 Kriteria Penilaian Materi.....	73
Tabel 2. 4 Kriteria Penilaian Media	75
Tabel 2. 5 Kriteria Penilaian Bahasa.....	77
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	97
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel.....	99
Tabel 3. 3 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	108
Tabel 3. 4 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba	110
Tabel 3. 5 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	111
Tabel 3. 6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	113
Tabel 3. 7 Hasil Uji Coba Soal pada Siswa Kelas V	114
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Komik Berbasis <i>information technology</i> dengan <i>powerpoint</i>	116
Tabel 3. 9 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Media.....	118
Tabel 3.10 Perhitungan Statistik Deskriptif Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
Tabel 3. 11 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i>	122
Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru.....	124
Tabel 4. 2 Rekapitulasi kebutuhan siswa	127
Tabel 4. 3 Rancangan media Komik Berbasis <i>IT</i> dengan <i>Powerpoint</i>	129
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Validasi Penilaian Media	145
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II	147
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	147
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	148
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa	149
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Media Komik.....	151
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	155
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	158
Tabel 4. 12 Hasil belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	161
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	162

Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	163
Tabel 4. 15 Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	164
Tabel 4. 16 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain)	165



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	51
Gambar 2. 2 Diagram <i>fishbone</i> media komik berbasis <i>IT</i> dengan <i>powerpoint</i>	85
Gambar 3. 1 Pengembangan Borg and Gall.....	88
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan	89
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal media.....	137
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....	137
Gambar 4. 3 Tampilan menu petunjuk.....	138
Gambar 4. 4 Tampilan menu komik	139
Gambar 4. 5 Tampilan slide pertemuan ke 1	140
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Kuis.....	141
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Referensi	142
Gambar 4. 8 Tampilan menu profil.....	143
Gambar 4. 9 Diagram Hasil Instrumen Validasi Penilaian Komponen Media ...	146
Gambar 4. 10 Diagram Validasi Penilaian Setiap Komponen	150
Gambar 4. 11 Alur cerita komik sebelum direvisi tanpa penomoran	152
Gambar 4. 12 Sesudah revisi alur cerita komik diberi penomoran	152
Gambar 4. 13 Tata letak sebelum direvisi belum seimbang	153
Gambar 4. 14 Tata letak sesudah direvisi dibuat seimbang	153
Gambar 4. 15 Interaksi antar tokoh komik sebelum direvisi belum komunikatif	154
Gambar 4. 16 Interaksi antar tokoh komik sesudah direvisi dibuat komunikatif	154
Gambar 4. 17 Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	157
Gambar 4. 18 Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	160
Gambar 4. 19 Diagram garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..	165

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen.....	198
Lampiran 2	Instrumen Validasi Penilaian Desain Dan Komponen.....	202
Lampiran 3	Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Isi	204
Lampiran 4	Instrumen Validasi Penilaian Komponen Penyajian.....	208
Lampiran 5	Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kebahasaan	212
Lampiran 6	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa.....	216
Lampiran 7	Angket Tanggapan Siswa.....	217
Lampiran 8	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	220
Lampiran 9	Angket Tanggapan Guru	221
Lampiran 10	Desain Media	224
Lampiran 11	Kisi-Kisi Tes Uji Coba.....	232
Lampiran 12	Soal Uji Coba.....	234
Lampiran 13	Kunci Jawaban Soal Uji Coba	243
Lampiran 14	Pedoman Penskoran Tes Uji Coba.....	244
Lampiran 15	Silabus Pembelajaran	246
Lampiran 16	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ke 1.....	246
Lampiran 17	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ke 2.....	266
Lampiran 18	Analisis Validitas,Reliabilitas, Daya Pembeda, Ik	287
Lampiran 19	Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	292
Lampiran 20	Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	293
Lampiran 21	Analisis Hasil Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	295
Lampiran 22	Analisis Hasil Uji Beda Soal Uji Coba	296
Lampiran 23	Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal.....	297
Lampiran 24	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	299
Lampiran 25	Hasil Angket Kebutuhan Guru	302
Lampiran 26	Validasi Penilaian Komponen Pakar Materi Tahap I	307
Lampiran 27	Validasi Penilaian Kelayakan Isi Tahap Ii.....	309
Lampiran 28	Validasi Penilaian Komponen Pakar Media Tahap I.....	313
Lampiran 29	Validasi Penilaian Komponen Penyajian Tahap Ii	315
Lampiran 30	Validasi Penilaian Komponen Pakar Bahasa Tahap I.....	320
Lampiran 31	Validasi Penilaian Komponen Kebahasaan Tahap Ii.....	322

Lampiran 32 Rekapitulasi Instrumen Penilaian Komponen Tahap 1.....	326
Lampiran 33 Rekapitulasi Instrumen Penilaian Kelayakan Media Tahap Ii	327
Lampiran 34 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	329
Lampiran 35 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	332
Lampiran 36 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	333
Lampiran 37 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru.....	337
Lampiran 38 Soal Pretest Dan Posttest	338
Lampiran 39 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	344
Lampiran 40 Pretest (Nilai Terendah).....	345
Lampiran 41 Posttest (Nilai Tertinggi).....	346
Lampiran 42 Rekapitulasi Hasil Belajar Pretest Sdn Salaman Mloyo	347
Lampiran 43 Rekapitulasi Hasil Belajar Posttest Sdn Salaman Mloyo	348
Lampiran 44 Uji Normalitas Pretest.....	349
Lampiran 45 Uji Normalitas Posttest.....	350
Lampiran 46 Uji Perbedaan Rata-Rata.....	351
Lampiran 47 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain).....	352
Lampiran 48 Catatan Lapangan.....	354
Lampiran 49 Surat Penelitian Universitas Negeri Semarang	358
Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba Soal	359
Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba Pemakaian Error!	
Bookmark not defined.	
Lampiran 52 Dokumentasi.....	362

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dengan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, kepribadian yang unggul dan berakhlak mulia sehingga dapat menunjang pembangunan nasional bangsa. Hal ini sejalan dengan peraturan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga memiliki tujuan pendidikan nasional yang berbunyi “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan

pendidikan nasional tersebut menjadi tolok ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan. (Sisdiknas, 2003: 2-4)

Dalam mencapai tujuan pendidikan diperlukan kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 menjelaskan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdiri atas beberapa kelompok mata pelajaran. Salah satu kelompok mata pelajaran yang wajib ada disetiap jenjang pendidikan adalah kewarganegaraan dan kepribadian. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Mata pelajaran yang dapat membangun karakter bangsa dan menanamkan cinta tanah air adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan dapat digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006:108).

Badan Standar Nasional Pendidikan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjelaskan bahwa Mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, yaitu: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006:108).

Tujuan PKn tersebut dicapai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek. Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi segala kegiatan yang dapat memupuk persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, meliputi norma, hukum, dan peraturan yang harus ditaati warga negara dan semua kegiatan yang berhubungan dengan taat norma, hukum, dan peraturan baik daerah, nasional, dan internasional, (3) hak asasi manusia, meliputi segala macam hak yang dimiliki oleh manusia dan hukum yang melindunginya, (4) kebutuhan warga negara, meliputi segala hal yang berhubungan dengan kebutuhan seseorang sebagai seorang warga negara, (5) konstitusi negara, meliputi bentuk-bentuk konstitusi yang pernah di gunakan di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga sekarang, (6) kekuasaan dan politik, meliputi susunan pemerintahan dari daerah

hingga nasional dan budaya demokrasi, (7) pancasila, meliputi sejarah dan kedudukan pancasila, dan (8) globalisasi, meliputi pengertian serta dampak positif dan negatif globalisasi (BSNP, 2006 108-109)

Tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran PKn di Indonesia sudah dirumuskan secara luas dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan secara global untuk membentuk warga negara yang baik dan berbudi luhur. Namun kenyataannya pengetahuan PKn di Indonesia belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hal ini didukung dengan penelitian pendidikan kewarganegaraan yang dilakukan oleh ICCS pada tahun 2009. Menurut survei tersebut Indonesia merupakan salah satu dari 38 negara yang menjadi sampel dalam penelitian *International Civic and Citizenship Studies* (ICCS). Temuan hasil penelitian ICCS tentang kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima tempat negara (Indonesia, Hong Kong, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan, dan Thailand) menyebutkan hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand pada siswa kelas VIII lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Skor rata-rata yang diperoleh Indonesia yaitu 433 dan Thailand sebesar 452. Sedangkan Hong Kong, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan memperoleh skor rata-rata diatas 500. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar PKn di Indonesia masih dalam peringkat rendah dibandingkan dengan negara lain.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri Salaman Mloyo Semarang, melalui data observasi, wawancara dan dokumen, ditemukan informasi bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan masih

rendah, karena guru belum optimal dalam memfasilitasi media selama proses pembelajaran PKn. Guru menggunakan media gambar-gambar yang ada pada buku paket PKn, sedangkan gambar tersebut berukuran kecil dan hanya berwarna hitam putih sehingga kurang menarik perhatian siswa. Sekolah memiliki fasilitas berupa LCD proyektor namun belum dioptimalkan penggunaannya sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran PKn. Dalam penyampaian materi siswa mengalami keterbatasan sumber belajar karena tidak semua siswa memiliki buku paket yang digunakan oleh guru. Dari 25 siswa hanya 12 siswa yang memiliki buku paket PKn, sedangkan 13 siswa lainnya tidak memiliki buku paket sehingga untuk belajar mereka harus berpasangan dengan teman sebangku. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan diskusi kelompok, sehingga dalam hal ini pembelajaran lebih berpusat pada guru dan anak cenderung lebih pasif.

Permasalahan tersebut didukung dengan data dokumen perolehan hasil belajar PKn yang memperoleh nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) I dengan rata-rata kelas yang rendah yaitu 66,24. Dari data nilai tersebut, diketahui masih banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67 yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, dari 25 siswa kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang, terdapat 15 siswa (60 %) yang nilainya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan hanya 10 Siswa(40%) mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Faktor yang mempengaruhi hal tersebut karena guru belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa pada pembelajaran PKn karena terbatasnya ketersediaan media pembelajaran, baik dari sekolah

maupun dari guru tersebut. Padahal media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penunjang dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa memperoleh informasi melalui visualisasi, sehingga pembelajaran PKn yang memiliki cakupan yang luas dan bersifat hafalan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Oleh sebab itu, peranan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah penggunaan komik yang dapat digunakan sebagai solusi keterbatasan media pembelajaran pada PKn.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Buchori dan Rina Dwi Setyawati pada tahun 2015 dengan judul "*Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic In Elementary School*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas uji dari proses belajar mengalami peningkatan nilai karakter pada siswa melalui observasi dan prestasi nilai siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh dalam eksperimen kelas rata-rata 8,9 dan 6,5 di kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran pendidikan melalui e-komik karakter dapat merangsang siswa agar termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa dari usia dini sehingga akan berhasil untuk pendidikan lebih lanjut.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Henggang Bara Saputro dan Soeharto pada tahun 2015 dengan judul "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SDN Pangen Gudang". Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik dapat diambil kesimpulan bahwa: (1) telah

dikembangkan media komik berbasis karakter untuk pembelajaran tematik-integratif yang layak untuk siswa kelas IV SD; (2) media komik berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru SD, seluruh aspek komik memperoleh penilaian “Sangat baik” sehingga dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD; (3) media komik berbasis karakter yang dikembangkan, terbukti efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV SDN Pangen Gudang Purworejo. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66.

Berdasarkan referensi dari dua penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media komik layak digunakan sebagai media untuk membantu proses pembelajaran dan terbukti efektif untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang”.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui, observasi, catatan lapangan, dan wawancara dengan guru kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran di SDN Salaman Mloyo masih terbatas karena guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar yang ada pada buku paket, sedangkan gambar-gambar tersebut berukuran kecil dan hanya berwarna hitam putih sehingga kurang menarik perhatian siswa.
2. Sekolah memiliki fasilitas berupa LCD, namun belum dioptimalkan penggunaannya sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran.
3. Siswa mengalami keterbatasan sumber belajar karena tidak semua siswa memiliki buku paket PKn yang digunakan oleh guru. Dari 25 siswa hanya 12 siswa yang memiliki buku paket PKn, sedangkan 13 siswa lainnya tidak memiliki buku paket sehingga untuk belajar mereka harus berpasangan dengan teman sebangku.
4. Metode pembelajaran yang digunakan berupa ceramah dan diskusi kelompok, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru dan anak cenderung lebih pasif.
5. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn tergolong rendah karena masih banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67 yang telah ditetapkan, dari 25 siswa kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang, terdapat 15 siswa (60%) yang nilainya tidak mencapai KKM dan hanya 10 Siswa(40%) mendapatkan nilai di atas KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait dengan ketersediaan media yang masih terbatas. Dalam proses pembelajaran PKn

guru hanya menggunakan gambar-gambar pada buku paket PKn sebagai media dan penggunaan fasilitas seperti LCD belum dioptimalkan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan media komik berbasis *information technology (IT)* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn karena media komik sebagai media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami materi PKn, sehingga mengatasi permasalahan PKn materi keputusan bersama yang berisi banyak teori-teori dan bersifat hafalan. Selain itu media komik digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat maupun menggunakan media pembelajaran, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Berbantu media ini, materi keputusan bersama yang diajarkan tidak hanya sekedar membaca tetapi menjadi lebih bermakna dan mudah diingat serta menyenangkan.

Menurut Sudjana dan Riva'i (2015:64) komik didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan Haryono (2013:125) berpendapat bahwa komik merupakan sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik merupakan cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami

materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan lain-lain. Komik juga akan lebih efisien jika dipresentasikan dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* yang merupakan aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan dengan bantuan LCD, apalagi peranannya sebagai media pembelajaran sangat membantu pembelajaran (Daryanto, 2010:153). Oleh karena itu komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* diharapkan dapat menimbulkan rasa antusias pada siswa pada saat penyajian materi sehingga konsentrasi siswa pada pembelajaran bisa terfokus dan mengalami peningkatan hasil belajar pada pembelajaran PKn.

Berdasarkan akar permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama pada siswa kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang”.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Rumusan Umum:

Bagaimanakah cara mengembangkan desain dan komponen media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi keputusan bersama kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang?

1.4.2 Rumusan Khusus:

Adapun rumusan masalah dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang?
2. Bagaimanakah keefektifan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengkaji cara mengembangkan desain dan komponen media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn yang sesuai dengan materi keputusan bersama kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang

1.5.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut.

1. Untuk mengkaji kelayakan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang
2. Untuk menguji keefektifan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama kelas V SDN Salaman Mloyo Semarang

1.6 Manfaat Penelitian

Untuk mengetahui hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi penerapan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pengembangan media komik berbasis *information technology (IT)* dengan *powerpoint* dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran kreatif dan inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan perancangan pembuatan komik sebagai media pembelajaran. Memberikan kesempatan pada peneliti untuk menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang, sehingga dengan diterapkannya ilmu yang diperoleh untuk membuat media dapat memberikan pengalaman dan bekal bagi peneliti untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Produk media yang dihasilkan dapat meningkatkan daya tarik, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga tertarik untuk mempelajari PKn, mempermudah pemahaman siswa karena ditunjang dengan adegan cerita atau

peristiwa yang ada pada komik sehingga memotivasi siswa untuk gemar membaca materi, media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi guru

Media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Berbantu media tersebut guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan dan hasil penelitian dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam proses belajar mengajar.

1.6.2.4 Bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat sebagai solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar PKn dengan menerapkan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* sehingga prestasi dan mutu sekolah meningkat. Memotivasi para guru di sekolah agar bisa lebih meningkatkan penggunaan media yang inovatif dalam berbagai mata pelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang positif terhadap kemajuan sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah deskripsi yang detail tentang bagaimana sesuatu dibuat (Sugiyono, 2015:401). Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa komik. Komik kini banyak digemari masyarakat karena ceritanya yang lucu dan menarik, sehingga membuat komik dijadikan sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran dalam dunia pendidikan. Produk komik yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi spesifikasi sebagai berikut.

1. Media komik berbasis *information technology (IT)* dengan *powerpoint* berfungsi untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi keputusan bersama. Media tersebut juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena lebih efektif dan efisien.
2. Media ini didesain melalui aplikasi web komik yaitu *pixton*, yang didesain dengan gambar-gambar, balon teks yang memberikan kesan adanya alur cerita yang diperankan oleh karakter/tokoh dalam komik. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain komik melalui aplikasi *pixton* antara lain :
 - a. Laptop/komputer.
 - b. Jaringan internet.
 - c. *E-mail* dan password untuk *log-in* ke dalam *pixton*.
3. Setelah desain komik jadi akan dikemas dalam *microsoft powerpoint* yang disajikan dalam tampilan beberapa menu yang terdiri dari menu komik, menu petunjuk, menu kuis, menu referensi dan menu profil pembuat media. Adapun fungsi dari beberapa menu tersebut antara lain:
 - a. Menu Komik berisi *slide* yang terdiri beberapa sub menu yaitu kompetensi, tokoh komik, dan cerita komik keputusan bersama.
 - b. Menu Kuis terdiri dari kuis kelompok dan kuis individu untuk menguji pemahaman siswa setelah membaca cerita komik. Kuis kelompok berbentuk soal uraian sedangkan kuis individu berbentuk pilihan ganda.

- c. Menu petunjuk berisi *slide* yang menjelaskan petunjuk penggunaan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* ataupun menjelaskan masing-masing kegunaan menu dan ikon-ikon pada media.
 - d. Menu referensi berisi slide yang menunjukkan sumber-sumber buku PKn yang diambil untuk menyusun materi keputusan bersama sehingga menjadi cerita komik yang menarik.
 - e. Menu profil berisi slide tentang biodata dan foto pembuat media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint*.
4. Bentuk tampilan cerita komik keputusan bersama:
- a. Cerita komik terdiri dari 2 kali pertemuan yaitu pertemuan ke 1 (Mengetahui bentuk-bentuk keputusan bersama) dan pertemuan ke 2 (Mematuhi keputusan bersama).
 - b. Tokoh komik menggunakan beberapa karakter atau tokoh anak kecil, pak guru, dan beberapa karakter orang tua yang telah tersedia dalam web komik pixton.
 - c. Cerita komik yang ditampilkan pada setiap *slide* terdiri dari 4 panel yang telah diberi penomoran disetiap panel untuk mempermudah siswa dalam membaca alur cerita.
5. Keseluruhan jumlah *slide* pada media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* terdiri dari 87 slide.
6. Penggunaan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* dalam proses pembelajaran membutuhkan beberapa prasarana yaitu Laptop, aplikasi *Microsoft*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori kognitif

Suprijono (2014: 22) menyatakan teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Sedangkan menurut pendapat Hamdani (2011:63) teori ini membagi tipe siswa dalam beberapa kelompok, yaitu: (1) tipe pengalaman kongkret, lebih menyukai contoh khusus yang melibatkan teman-temannya; (2) tipe observasi reflektif, yaitu mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan; (3) tipe konsepsualisasi abstrak, lebih suka bekerja menggunakan sesuatu dan simbol daripada dengan temannya; dan (4) tipe experimental aktif, lebih suka belajar dengan melakukan praktik dan diskusi.

Pendapat lain dari Rifa'i dan Anni (2012:106) psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada diluar dirinya, melainkan faktor yang berasal dari dirinya sendiri. Teori psikologi kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Perkembangan kognitif menurut pandangan Piaget (dalam Rifa'i

dan Anni, 2012:31) mengajukan empat konsep pokok dalam menjelaskan perkembangan kognitif. Konsep tersebut antara lain:

- (a) Skema merupakan kategori pengetahuan yang membantu seseorang dalam memahami dan menafsirkan dunianya. Dalam kehidupan seseorang akan selalu mengalami sesuatu dan informasi yang diperoleh melalui pengalaman, kemudian digunakan untuk memodifikasi, menambah, atau mengubah skema yang telah dimiliki.
- (b) Asimilasi, merupakan proses memasukkan informasi ke dalam skema yang telah dimiliki. Proses ini agak bersifat subyektif, karena seseorang cenderung memodifikasi pengalaman ataupun informasi sesuai keyakinan yang dimiliki.
- (c) Akomodasi, merupakan proses mengubah skema yang telah dimiliki dengan informasi baru.
- (d) Ekuilibrium, menjelaskan bagaimana anak mampu berpindah dari tahapan berpikir ke tahapan berpikir berikutnya.

Menurut Piaget, setiap anak mengembangkan kemampuan berpikirnya secara teratur dan sangat bergantung pada tahap perkembangan sebelumnya (Suyono dan Hariyanto, 2015:82-85). Secara garis besar tahap perkembangan anak dibagi menjadi 4 yaitu

a. Tahap Sensori Motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun), bayi dapat memahami lingkungannya dengan jalan melihat, meraba, memegang, mengecap, mencium, mendengarkan dan menggerakkan anggota tubuh.

b. Tahap Praoperasional

Usia 2-7 tahun, Anak sudah mampu mengingat dan mengalami perkembangan bahasa namun masih terbatas oleh egosentrisnya, yaitu ia tidak menyadari jika orang lain dapat berpandangan berbeda tentang suatu objek atau fenomena yang sama.

c. Tahap Operasional Konkret

Usia 7-11 tahun, pikiran logis anak mulai berkembang. seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata dengan menggunakan benda konkret.

d. Tahap Operasional Formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), pada tahap ini kemampuan anak dapat berpikir secara abstrak, yaitu berpikir mengenai ide, mereka sudah mampu memikirkan beberapa alternatif pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa teori kognitif belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks dan mementingkan proses belajar memahami pengetahuan yang dia dapat sesuai dengan tingkat perkembangan masing-masing. Seorang selalu mengalami sesuatu dan informasi yang diperoleh dari pengalaman, kemudian seiring dengan adanya pengalaman baru seseorang dapat mengubah skema berpikir, dan dengan adanya kemajuan perkembangan kognitif penting baginya untuk mempertahankan pengetahuan sebelumnya dan mengubah perilaku karena pengetahuan baru. Dalam penelitian ini siswa diajak untuk berpikir, memahami, mengingat pengetahuan yang dipelajari. Salah satu tipe siswa dalam teori kognitif adalah tipe

pengalaman konkret yang sesuai dengan penelitian ini menggunakan contoh konkret atau situasi nyata melalui media yang dikembangkan dengan menyajikan visualisasi dari materi keputusan bersama dalam bentuk dialog dan adegan cerita, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan untuk membentuknya menjadi pemahaman yang mudah diingat dalam pikirannya.

2.1.1.2 Teori Behaviorisme.

Siregar dan Nara (2014: 25) menyatakan bahwa teori behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada kondisi yang diberikan lingkungan sehingga menimbulkan adanya respon. Menurut Rifa'i dan Anni (2012 :169) menyatakan bahwa aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar, karena itu juga disebut pembelajaran perilaku yang tidak lepas dari prinsip adanya konsekuensi yaitu bisa menyenangkan atau bisa juga tidak menyenangkan.

Warsita (2008:66) menyatakan bahwa Teori Behaviorisme ini menekankan pada apa yang dapat dilihat yaitu tingkah laku dan tidak memperhatikan apa yang dipikirkan manusia. Dengan kata lain lebih menekankan pada hasil daripada proses belajar. Behaviorisme menekankan pada tingkah laku objektif, empiris, kongkret dan dapat dimati.

Pendapat lain dari Suprijono (2012: 17) beranggapan bahwa perilaku dalam pandangan behaviorisme dijelaskan melalui pengalaman yang dapat

diamati, bukan melalui proses mental. Menurut behaviorisme, perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Behaviorisme menekankan arti penting bagaimana siswa membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku. Selain itu menurut Hamdani (2011: 63) bahwa teori behaviorisme yang memandang pikiran sebagai kotak hitam yang menerima rangsangan berupa tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik merupakan aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang menekankan pada tingkah laku objektif, kongkret dan dapat diamati sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Behaviorisme menekankan arti penting bagaimana siswa membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku. Dalam teori ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, siswa diberikan stimulus atau rangsangan berupa media, yang menekankan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran sehingga menciptakan respon berupa perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar. Perubahan perilaku yang terjadi pada siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan harapan guru.

2.1.1.3 Teori Konstruktivisme

Rusman, et al (2013:36) menyatakan bahwa konstruktivisme menganggap manusia mampu membangun pengetahuan setelah ia berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam lingkungan yang sama, manusia akan mengonstruksi pengetahuannya secara berbeda-beda bergantung pada pengalaman masing-masing sebelumnya. Terdapat lima prinsip yang melandasi kelas konstruktivistik,

yaitu (1) menyediakan permasalahan relevan dengan kebutuhan siswa; (2) menyusun pembelajaran sesuai konsep utama; (3) menghargai pendapat siswa; (4) materi menyesuaikan kebutuhan siswa; (5) menilai pembelajaran secara kontekstual.

Pendapat menurut Warsita (2008:78) Teori konstruktivisme adalah suatu proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik sendiri sehingga peserta didik aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberkan makna sesuatu yang dipelajarinya. Keaktifan peserta didik menjadi unsur yang amat penting dalam menentukan kesuksesan belajar. aktivitas mandiri merupakan jaminan untuk mencapai hasil belajar yang sejati.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:106) Teori belajar konstruktivistik menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Sebaliknya peserta didik harus mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Inti sari teori konstruktivisme adalah bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Selain itu teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar sebagai situasi kontekstual yaitu siswa harus menemukan pengetahuannya sendiri sehingga siswa dapat menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat secara luas (Hamdani, 2011: 64). UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri melalui situasi kontekstual sehingga dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan mendapat manfaat bagi

dirinya. Sehingga dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru tidak hanya memberikan materi saja pada siswa tetapi guru juga berperan sebagai fasilitator dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri menggunakan media pembelajaran sehingga dengan aktifnya siswa secara mandiri akan lebih mengingat pengetahuan yang ditemukan, dan dapat menunjang pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan teori-teori tersebut, berikut akan dikaji konsep-konsep yang menjadi indikator dalam penelitian ini, antara lain; (1) hakikat belajar; (2) hakikat pembelajaran; (3) hasil belajar; (4) hakikat PKn. (5) Pembelajaran PKn SD; (6) hakikat media pembelajaran; (7) media komik; (8) pembelajaran berbasis IT (9) *Microsoft powerpoint*.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Banyak definisi tentang pengertian belajar menurut beberapa ahli. Siregar dan Nara (2014:3) mendefinisikan belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya berkaitan dengan perubahan yang bersifat kognitif, psikomotor, dan afektif. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam

perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang (Rifa'i dan Anni 2012:66).

Menurut Rusman, dkk. (2013:7) belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik misalnya melakukan eksperimen, apresiasi dan sebagainya. Sedangkan Hamalik (dalam Susanto 2013:4) menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya yang mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan ketrampilan. Susanto (2013:4) berpendapat belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Pengertian belajar dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses aktif berbuat melalui berbagai pengalaman ataupun interaksi dengan lingkungannya yang membuat seseorang mengalami perubahan tingkah laku di dalam kepribadiannya yang mencakup perubahan dalam kebiasaan (habit), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Belajar juga dapat berupa aktivitas yang dilakukan secara psikologis maupun fisiologis.

Sehingga dengan belajar dapat terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2.1.2.2 Ciri- ciri dan unsur Belajar

Siregar dan Nara (2014:5) menjelaskan setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut (1) adanya kemampuan baru atau perubahan, perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif); (2) perubahan tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap; (3) perubahan tidak terjadi begitu saja tetapi dengan usaha dan akibat adanya interaksi dengan lingkungan; (4) perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Menurut Rifa'I dan Anni (2012: 66-67) menjelaskan konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama, yaitu: (1) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang bisa berupa kemampuan mengingat atau menguasai bahan belajar dan memiliki sikap maupun nilai yang telah diajarkan oleh guru; (2) perubahan perilaku terjadi karena didahului oleh proses pengalaman berupa fisik psikis dan sosial. (3) perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2012:68) Belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur tersebut adalah sebagai berikut: (1) peserta didik; (2) rangsangan (stimulus), peristiwa yang merangsang peserta didik; (3) memori yang ada pada peserta didik berisi pelbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan

dari kegiatan belajar sebelumnya; (4) respon, tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori.

Berdasarkan uraian tentang ciri-ciri dan unsur-unsur menurut pendapat beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan perilaku pada aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif) yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya. Belajar memiliki berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut terjadi setelah melalui kegiatan belajar dan pengalaman yang didapat oleh siswa sehingga memiliki berbagai kemampuan dan bersifat menetap dalam memori siswa.

2.1.2.3 Prinsip Belajar

Rusman, dkk. (2013; 22) prinsip-prinsip belajar antara lain: (1) perhatian dan motivasi, perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran itu dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. (2) keaktifan, belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri; (3) keterlibatan langsung, tidak hanya keterlibatan fisik semata, tetapi juga keterlibatan emosional, keterlibatan kognitif untuk mencapai pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan mengerjakan latihan-latihan dalam pembentukan ketrampilan; (4) pengulangan, menurut teori psikologi daya, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, berpikir dan

sebagainya; (5) tantangan, tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya; (6) balikan dan penguatan, mendorong anak untuk belajar lebih giat; (7) perbedaan individu, perbedaan belajar berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa.

Suprijono (2012:4) mengemukakan prinsip belajar antara lain: *Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku yang disadari, berkesinambungan dengan perilaku lainnya, bermanfaat sebagai bekal hidup, positif, aktif, tetap, bertujuan dan terarah, mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan. *Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman yang merupakan hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:79) beberapa prinsip belajar lama yang masih relevan dengan beberapa prinsip lain yang dikembangkan oleh Gagne. Prinsip yang dimaksud yaitu: (1) keterdekatan; (2) pengulangan; dan (3) penguatan. Selain itu Gagne juga mengusulkan tiga prinsip lain yang harus ada pada diri pembelajar sebelum melakukan kegiatan belajar. Ketiga prinsip itu adalah: (1) informasi aktual; (2) kemahiran; (3) strategi.

Dari beberapa pendapat prinsip belajar dapat disimpulkan bahwa belajar perlu dilakukan dengan prinsip (1) adanya perhatian dan motivasi untuk mempelajarinya; (2) aktif mengalaminya sendiri; (3) keterlibatan langsung; (4) pengulangan; (5) tantangan; (6) penguatan. Siswa dalam proses belajar tidak hanya sekedar tahu tentang materi yang diajarkan namun siswa juga harus mampu

memahami pengetahuan, terlibat aktif, dan menerapkan pengetahuannya dengan tepat sehingga bermanfaat sebagai bekal hidup.

2.1.3 Faktor belajar

Faktor yang memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal peserta didik.

2.1.3.1 Faktor Intern

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:81) Kondisi internal mencakup kondisi fisik seperti (1) kesehatan organ tubuh; (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional; (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan,, proses, dan hasil belajar.

Ada beberapa faktor internal yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2015: 54), yaitu:

1. Faktor jasmaniah yang terdiri dari: 1) kesehatan badan; 2) cacat tubuh mempengaruhi kegiatan belajar karena keterbatasannya mengganggu proses belajarnya sehingga memerlukan alat bantu untuk mengurangi pengaruh kecacatannya
2. Faktor psikologis antara lain: (1) intelegensi yaitu kecakapan individu menyesuaikan dengan lingkungan baru; (2) perhatian yaitu keaktifan individu dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan yang diikuti perasaan senang dalam melakukan kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan untuk belajar; (5) motif yaitu sesuatu yang direncanakan

sebagai pendorong siswa agar dapat belajar; (6) kematangan yaitu tingkat pertumbuhan seseorang yang sudah siap dalam melaksanakan kegiatan belajar.; (7) kesiapan yaitu kesediaan individu dalam melakukan proses belajar.

3. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi 2 yaitu: (1) kelemahan jasmani yaitu kondisi tubuh lemah menimbulkan kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan dan kebosanan karena minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2.1.3.2 Faktor *Ekstern*

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:81) menjelaskan beberapa faktor *eksternal* seperti (1) variasi dan tingkat kesulitan materi belajar(stimulus) yang dipelajari (direspon); (2) tempat belajar; (3) iklim;(4) suasana lingkungan; dan (5) budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan,proses dan hasil belajar.

Hamalik (2014:32) mengemukakan bahwa belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor tersebut yaitu: (1) faktor kegiatan; (2) belajar memerlukan latihan; (3) belajar siswa lebih berhasil; (4) siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya; (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar; (6) pengalaman; (7) kesiapan belajar; (8) minat dan usaha; (9) faktor fisiologis; (10) faktor intelegensi.

Sedangkan menurut Slameto(2015:60) menjelaskan beberapa faktor *eksternal* yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor keluarga terdiri dari: (1) cara orang tua mendidik; (2) relasi antaranggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian orang tua; (6) latar belakang kebudayaan;
2. Faktor sekolah terdiri dari: (1) metode mengajar; (2) kurikulum; (3) relasi guru dengan siswa; (4) relasi siswa dengan siswa; (5) disiplin sekolah; (6) alat pelajaran; (7) waktu sekolah; (8) standar pelajaran di atas ukuran; (9) keadaan gedung; (10) metode belajar; (11) tugas rumah.
3. Faktor masyarakat terdiri dari: (1) kegiatan siswa dalam masyarakat; (2) mass media; (3) teman bergaul; (4) bentuk kehidupan masyarakat.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa ada dua faktor yaitu faktor internal dan faktor *eksternal*. Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar anak dan guru memiliki peranan penting yang mengatur proses pembelajaran agar siswa mudah memahami pelajaran. Selain itu dalam mencapai pendidikan yang mendukung belajar anak perlu adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa, keluarga dengan siswa serta lingkungan dengan siswa harus mendukung terbentuknya iklim yang baik dalam diri siswa sehingga meminimalisir faktor yang menghambat dalam pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik,

peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.(BSNP,2006:16).

Menurut Warsita (2008 : 85) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar (Susanto, 2013:18). Rifa'i dan Anni (2012:158) menjelaskan pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Adapun Hamdani (2011:23) menjelaskan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya. Sedangkan menurut Aqib (2014:66) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya sistemis yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai

bentuk aktivitas belajar dan mengajar. Upaya guru membelajarkan siswa agar terjadi kegiatan belajar melalui interaksi dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya sebagai sumber belajar bagi siswa yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

2.1.4.2 Ciri-ciri dan Komponen Pembelajaran

Ciri pembelajaran menurut Siregar dan Nara (2014:13) antara lain (a) Merupakan upaya sadar dan disengaja. (b) Pembelajaran harus membuat siswa belajar. (c) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan. (d) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Selain itu ciri-ciri pembelajaran menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011: 47) yaitu: (1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis; (2) menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa; (3) bahan ajar yang menarik dan menantang bagi siswa; (4) menggunakan alat bantu yang tepat; (5) menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan; (6) membuat siswa siap menerima pelajaran; (7) menekankan keaktifan siswa; dan (8) dilakukan secara sadar dan sengaja.

Selain itu ciri utama dari kegiatan pembelajaran menurut Rusman, dkk. (2013:41) adalah adanya interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, alat, media pembelajaran, dan/atau sumber-sumber belajar lainnya. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri.

Menurut Rusman, dkk. (2013:42) Komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut: (1) Tujuan, tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan

kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. (2) Sumber belajar, diartikan segala sesuatu yang ada diluar diri seseorang yang bisa digunakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. (3) Strategi Pembelajaran, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. (4) Media pembelajaran, merupakan salah satu untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar. (5) Evaluasi pembelajaran, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan.

Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:159-161) komponen pembelajaran terdiri dari: (1) tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran; (2) subjek belajar berperan sebagai subjek sekaligus objek; (3) materi pembelajaran sebagai komponen utama; (4) strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran; serta (6) penunjang belajar berupa fasilitas belajar.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran antara lain: (1) Merupakan upaya sadar dan disengaja; (2) Pembelajaran harus menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa dalam belajar (3) bahan ajar yang

menarik dan menantang bagi siswa; (4) menggunakan alat bantu yang tepat; (5) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aman; (6) membuat siswa siap menerima pelajaran; (7) menekankan pada aktivitas siswa. Sedangkan Komponen pembelajaran meliputi: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pembelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; serta (6) penunjang belajar berupa fasilitas belajar.

2.1.5 Kualitas pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:59-60) kualitas dimaknai dengan istilah atau juga keefektifan. Efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajara yang berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Dengan pemahaman tersebut, dapat dikemukakan tentang aspek-aspek efektivitas belajar diantaranya: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan inntegrasi; (7) peningkatan partisipasi; (8) peningkatan interaksi kultural.

Menurut Hamdani (2011: 194) kualitas dapat diartikan dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari produktivitas, tapi juga dari sisi sikap seseorang. Terdapat aspek-aspek efektivitas belajar antara lain: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) sikap; (5) kemampuan

adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; dan (8) peningkatan interaksi kultural. Dalam mencapai efektivitas tersebut.

Hamdani (2011: 79) mengemukakan guru merupakan variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan guru merupakan sutradara sekaligus aktor dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti penguasaan bahan, bidang sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, penggunaan metode-metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan kualitas pembelajaran adalah efektivitas belajar sebagai pencapaian tujuan pembelajaran yang mencakup peningkatan pengetahuan, pengembangan sikap dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Aspek-aspek efektivitas belajar diantaranya: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; (8) peningkatan interaksi kultural. Dalam menunjang kualitas pembelajaran guru berperan aktif membantu kegiatan pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan atau sasaran yang hendak dicapai.

2.1.6 Hasil Belajar

2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Suprijono (2012:5-7) mengemukakan Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Pendapat lain dari Rifa'i dan Anni (2012: 69) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Susanto (2013: 5-11) Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan

keterampilan siswa. Hasil belajar pada penelitian ini lebih ditekankan pada aspek kognitif dari pemahaman siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama, memahami definisi dan bentuk-bentuk keputusan bersama, serta musyawarah dan mufakat, menentukan sikap yang tepat terhadap keputusan bersama.

2.1.6.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Poerwanti (2008:7.5) mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu (1) ranah kognitif, pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan logika; (2) ranah afektif, sikap atau nilai yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi atau kecerdasan emosional; (3) ranah psikomotorik, keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestik, visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Gagne (dalam Suprijono, 2014:5-6) menjelaskan hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Taksonomi Bloom dalam dimensi proses kognitif terbagi menjadi 6 ranah terdiri dari: (1) C1 Mengingat (*Remember*); (2) C2 Memahami (*Understand*);

(3) C3 mengaplikasikan (*apply*); (4) C4 menganalisis (*analyze*); (5) C5 evaluasi (*Evaluate*); (6) C6 membuat (*Create*). (Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R., 2001)

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari setiap individu berupa perubahan perilaku yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, dimana perubahan perilaku tersebut dapat diukur dan diamati. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini membatasi ranah kognitif.

Indikator penelitian ini adalah: (1) menjelaskan hakikat keputusan; (2) menjelaskan pengertian keputusan bersama; (3) mengidentifikasi musyawarah sebagai cara pengambilan keputusan bersama; (4) menguraikan hakikat voting sebagai cara pengambilan keputusan bersama; (5) menentukan sikap dalam melaksanakan keputusan bersama; (6) menganalisis contoh pelaksanaan keputusan bersama dilingkungan keluarga; (7) menganalisis contoh pelaksanaan keputusan bersama dilingkungan sekolah; (8) menganalisis contoh pelaksanaan keputusan bersama dilingkungan masyarakat; Hasil belajar dalam penelitian ini dapat melalui *pretest* dan *posttest*.

2.1.7 Hakikat PKn

2.1.7.1 Pengertian PKn

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara

Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP,2006:108).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Sisdiknas, 1989:24).

Susanto (2015: 227) menjelaskan bahwa PKn adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan dapat berasal dari sekolah, masyarakat, dan orang tua yang kesemuanya itu diproses guna melatih peserta didik menjadi warga negara yang baik.

2.1.7.2 Tujuan PKn

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006:108).

Mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Susanto (2013: 224) Mata pelajaran PKn ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat masih belum optimal disampaikan ke siswa.

Berdasarkan penjelasan/tersebut disimpulkan bahwa tujuan utama PKn adalah membentuk watak dan karakter siswa sehingga menjadi manusia seutuhnya yang berlandaskan Pancasila dan undang-undang. PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam

menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas (3) berkembang secara positif dan demokratis; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain. Sehingga siswa bisa menjadi warga negara yang baik dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara

2.1.7.3 Ruang lingkup PKN

Ruang lingkup mata pelajaran PKN meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

(1) persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan; (2) norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional; (3) Hak Asasi Manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM; (4) kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara; (5) konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi; (6) kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan

daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi; (7) pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka; (8) globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi .

2.1.8 Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

Menurut Ruminiati (2007: 1.15) Pelajaran PKn di SD merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya. Ruminiati (2007: 1.30) menjelaskan PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila /budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD.

Nilai sangat penting dalam pembelajaran PKn SD. Nilai tersebut perlu ditanamkan sejak dini karena nilai bermanfaat sebagai standar pegangan hidup. Nilai Pancasila juga perlu dipahami pada anak SD. Sarana yang paling tepat untuk menanamkannya adalah melalui pembelajaran PKn, karena di dalamnya

terkandung muatan nilai, moral, dan norma yang disertai contoh. (Ruminiati 2007: 1.32). Selain nilai, moral juga penting untuk ditanamkan pada anak usia SD. Proses pembelajaran PKn SD bertujuan untuk membentuk moral anak dan mengetahui seberapa jauh perubahan watak atau karakter anak setelah mendapat pembelajaran PKn.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan pembelajaran PKn SD merupakan pelajaran yang cenderung pada pendidikan afektif. Pembelajaran PKn di SD difokuskan pada pendidikan nilai dan membentuk moral anak. Di SD siswa memperoleh pendidikan nilai yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD.

2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar yang terdapat pada Badan Standar Pendidikan Nasional dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan diantaranya agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (BSNP, 2006: 108).

Adapun PKn menurut Susanto (2013: 234) menjelaskan bahwa tujuan PKn di Sekolah Dasar untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya sehingga dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern. Sedangkan menurut Ruminiati (2007:3.35) Dalam pembelajaran PKn, moral sangat penting untuk ditanamkan pada anak usia SD, karena proses pembelajaran PKn SD memang bertujuan untuk membentuk moral anak, yaitu moral yang sesuai dengan nilai falsafah hidupnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah menjadikan warga negara yang baik, sadar akan hak kewajibannya, serta mampu mengikuti perkembangan teknologi. Tujuan PKn ingin menciptakan individu bermoral, cerdas, kreatif, mampu berinteraksi dan memiliki sikap demokratis.

2.1.8.3 Materi Keputusan Bersama.

Keputusan adalah segala putusan yang sudah ditetapkan berdasarkan pertimbangan dan pemikiran yang matang. Keputusan dibagi menjadi 2 yaitu keputusan pribadi dan keputusan bersama. Keputusan pribadi (individu) yaitu keputusan yang sifatnya pribadi dan hanya untuk kepentingan diri sendiri. Sedangkan keputusan bersama adalah keputusan yang diambil atas dasar persetujuan atau kesepakatan bersama. Keputusan bersama bersifat mengikat dan tidak dapat diganggu gugat. (Darmono, 2009: 95)

1) Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama

a. Musyawarah untuk Mufakat

Musyawarah untuk mufakat adalah bentuk pengambilan keputusan bersama yang mengedepankan kebersamaan. Musyawarah dilakukan dengan cara mempertemukan semua pendapat yang berbeda-beda. Setelah semua pendapat didengar dan ditampung, pendapat yang paling baik akan disepakati bersama. Musyawarah untuk mencapai mufakat dilandasi semangat kekeluargaan dan gotong royong.

b. Voting atau Pemungutan Suara

Voting merupakan pengambilan keputusan bersama dengan suara terbanyak. voting dilakukan apabila keputusan bersama dengan musyawarah mufakat tidak dapat menghasilkan suatu keputusan (Bestari Prayoga,92). Keputusan berdasarkan pemungutan suara (votting) ditempuh apabila keputusan berdasarkan musyawarah mufakat tidak dapat dilakukan. Pengambilan suara terbanyak dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Voting terbuka,

b. Voting tertutup,

2) Mematuhi dan Melaksanakan Keputusan Bersama

a. Mematuhi Keputusan Bersama

Keputusan bersama yang sudah diambil baik melalui musyawarah ataupun pemungutan suara, haruslah diterima dan dipatuhi baik sesuai pendapat kita ataupun tidak. Kita harus melaksanakan keputusan dengan ikhlas, penuh tanggung jawab, dan lapang dada. Dalam melaksanakan keputusan bersama, menjunjung tinggi asas kekeluargaan dan gotong royong (Widihastuti dan Rahayuningsih, 2008:87).

Dengan demikian sikap yang harus kita wujudkan dalam melaksanakan keputusan bersama. Apabila terdapat pihak yang tidak setuju dalam upaya mematuhi keputusan bersama akan menimbulkan akibat bagi pelanggar itu sendiri, antara lain adanya rasa bersalah, dikucilkan dari kelompok, dan diberi sanksi/hukuman (Darmono, 2008:109).

b. Contoh Pelaksanaan Keputusan Bersama dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan hasil keputusan bersama dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

- (1) Lingkungan keluarga:
- (2) Lingkungan sekolah
- (3) Lingkungan masyarakat

Penelitian ini mengembangkan media yang disesuaikan dengan kompetensi dasar memahami keputusan bersama. Indikator KD tersebut adalah: (1) menjelaskan hakikat keputusan; (2) menjelaskan pengertian keputusan bersama; (3) mengidentifikasi musyawarah sebagai cara pengambilan keputusan bersama; (4) menguraikan hakikat voting sebagai cara pengambilan keputusan bersama; (5) menentukan sikap dalam melaksanakan keputusan bersama; (6) menganalisis contoh pelaksanaan keputusan bersama dilingkungan keluarga; (7) menganalisis contoh pelaksanaan keputusan bersama dilingkungan sekolah; (8) menganalisis contoh pelaksanaan keputusan bersama dilingkungan masyarakat.

2.1.9 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.9.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:4) pengertian media dalam dunia pendidikan, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Pendapat lain dari Ruminiati(2007: 2.11) menjelaskan media dikaitkan dengan pembelajaran, dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Aqib (2014:50) mendefinisikan media pembelajaran selain sebagai sarana menyampaikan informasi juga sebagai merangsang proses pembelajaran yang terjadi pada siswa. Sedangkan Hamdani (2011:244) berpendapat media pembelajaran sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Menurut Arsyad (2014:4) Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana berupa alat bantu mengajar yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengkomunikasikan informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran membantu terjadinya interaksi antara karya seorang pengembang mata pelajaran (program

pembelajaran) dengan peserta didik sehingga sumber belajar yang didapat merangsang siswa untuk mengalami proses belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam media.

2.1.9.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media menurut Hamdani (2011:254) yaitu: (1) ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu; (2) ciri manipulasi, media mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek; (3) ciri distributif, media ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dapat direproduksi beberapa kali dan digunakan secara berulang-ulang. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad:15-17) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran antara lain:

- 1) Ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- 2) Ciri manipulatif, yaitu kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kejadian dapat dipercepat maupun diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekaman suatu video.
- 3) Ciri distributif, yaitu media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut

disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu dan kejadian dapat diulang-ulang.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media pembelajaran tersebut, maka penelitian ini mengembangkan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* maka perlu memperhatikan ciri-ciri media agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Ciri-ciri media yang diperhatikan antara lain: (1) ciri fiksatif, media memungkinkan suatu kejadian terjadi pada suatu waktu tertentu; (2) ciri manipulasi, media mampu memanipulasi atau mengubah suatu adegan yang berlangsung dalam dunia nyata dapat disajikan dalam bentuk komik cerita; (3) ciri distributif, media dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa dapat direproduksi beberapa kali dan digunakan secara berulang-ulang dengan bantuan alat elektronik.

2.1.9.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:246-247) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya: (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati; (4) dapat menjangkau *audience* yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, dan lain-lain. Menurut Arsyad (2014:25) media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Daryanto (2010 :8) Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima(siswa). Menurut Daryanto (2010 :9-11) Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
11. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.

14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.
15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Pendapat lain Ruminiati (2007: 2.11-2.12) mengemukakan fungsi media pembelajaran PKn SD antara lain: (1) media adalah *sebagai alat bantu pembelajaran*, Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa; (2) media adalah *sebagai sumber belajar*, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa. Sedangkan menurut Aqib (2014:51) media pembelajaran berfungsi: (1) menyeregamkan penyampaian materi; (2) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; (3) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif; (4) memperjelas penyajian pesan; (5) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

Landasan teoritis penggunaan media digambarkan dalam bentuk Kerucut Pengalaman Dale. Tingkat yang paling nyata terletak di bagian yang paling bawah, kerucut ke tingkat paling abstrak dari pengalaman terletak pada titik kerucut dari pengalaman kerucut Dale mulai dari bagian atas kerucut ke bawah sebagai berikut: simbol verbal, simbol visual, radio, rekaman, gambar, pameran dan lainnya. Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2014: 14) sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman Dale ini merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Urut-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba (Arsyad,2014:13).

Menurut Rusman, dkk. (2013:171) mengemukakan bahwa kehadiran media sangat membantu siswa untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal, oleh karena itu pemanfaatan media bergantung pada karakteristik media dan kemampuan pengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut, sehingga dapat dipergunakan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai fungsi media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi. Media yang dipakai untuk setiap pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan media lainnya. Begitu juga dengan media komik berbasis *Information Technology* dengan *powerpoint* memiliki fungsi yang berbeda dengan media lainnya. Pengembangan media komik berbasis *Information Technology* dengan *powerpoint* ini disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai. Sehingga dengan adanya media ini berfungsi untuk memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbalisme/abstrak, siswa menjadi termotivasi dan tertarik terhadap materi, serta memudahkan tercapainya pemahaman materi oleh siswa. Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seseorang dapat diperoleh mulai dari pengalaman langsung atau nyata, lingkungan sekitar, benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas maka semakin abstrak, semakin kebawah pengalaman yang diterima semakin kongkrit. Dalam penelitian ini, media komik berbasis *Information Technology* dengan *powerpoint* mencakup dari pengalaman yang paling atas yaitu verbal hingga pada tahap pengalaman yang didramatisir, karena komik disajikan dalam dialog-dialog atau

percakapan yang didramatisir sesuai dengan materi keputusan bersama dan anak terlibat membaca dialog komik, sehingga dengan komik ini, komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada siswa mudah dipahami.

2.1.9.4 Jenis Media Pembelajaran

Media berdasarkan jenisnya, media dapat dibedakan atas (1) *media audiktif*, (2) *media visual*, dan (3) *media audio visual*. Media audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Yang termasuk jenis media ini antara lain meliputi tape recorder dan radio. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra pengelihatan. Media yang termasuk jenis ini antara lain meliputi gambar, foto, serta benda nyata yang tidak bersuara. Adapun media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audiovisual meliputi televisi, video, film, atau demonstrasi langsung. (Ruminiati dan 2007:2.13)

Menurut Hamdani (2011: 244) media pembelajaran terbagi atas media audio, media visual, media audiovisual, orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*technic*), dan latar (*setting*). Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2013:3) ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. *Pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. *Ketiga*, media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. *Keempat* penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Selain itu Aqib (2014:52) menyatakan 3 jenis media yaitu: (1) media grafis meliputi gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flannel, dan papan buletin; (2) media audio meliputi radio dan alat perekam pita magnetik; (3) multimedia dibantu proyektor LCD misalnya file program komputer multimedia. Sedangkan menurut Arsyad (2014:31) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari pendapat para ahli tentang jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa jenis media digolongkan dalam beberapa kelompok. Secara garis besar jenis media dibagi ke dalam 3 kelompok yaitu: 1) media audio, menekankan pada indera pendengaran karena pesan yang disampaikan melalui suara saja; 2) media visual, menekankan pada indera penglihatan karena pesan yang disampaikan secara visual/gambar; 3) media audiovisual menekankan pada indera penglihatan sekaligus pendengaran, karena pesan disampaikan memiliki unsur suara dan gambar. Penggolongan jenis media dapat mempermudah guru untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai serta memanfaatkan sarana yang dimiliki sekolah untuk menunjang pembelajaran. Beberapa jenis media dapat dikombinasikan untuk menyampaikan materi agar lebih efektif.

2.1.9.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Hamdani (2011:257) menyatakan kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang

ingin dicapai. Aqib (2014:53) menyatakan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut: (1) kompetensi pembelajaran; (2) karakteristik siswa; (3) karakteristik media; (4) waktu yang tersedia; (5) biaya yang diperlukan; (6) ketersediaan fasilitas atau peralatan; (7) konteks penggunaan; (8) mutu teknis media.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung pelajaran; (3) praktis, luwes dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sasaran (6) mutu teknis (Arsyad,2014:74)

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan kriteria pemilihan media. Beberapa kriteria utama yang perlu diperhatikan adalah: (1) media sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) sesuai kompetensi pembelajaran; (3) tepat untuk mendukung pelajaran; (4) karakteristik media; (5) sesuai karakteristik siswa; (6) praktis luwes dan bertahan; (7) ketersediaan fasilitas atau peralatan; (8) keterampilan guru dalam menggunakan media. Peranan guru dalam menentukan media sangatlah penting, karena dengan pemilihan media yang tepat akan menunjang proses pembelajaran menjadi efektif

2.1.10 Media Komik

2.1.10.1 Pengertian Komik

Menurut Gumelar (2011:8) berpendapat bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan rivai 2015 :64).

Komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2010:127). Sedangkan Haryono (2013:125) berpendapat bahwa komik merupakan sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik merupakan cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang, karena sifatnya yang mudah dicerna dan lucu. Kini penggunaan komik tidak hanya digunakan untuk menghibur tetapi telah banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media komik

yang digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang diharapkan agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.

2.1.10.2 Syarat-syarat Komik

Menurut Haryono (2013:125) mengemukakan untuk mengoptimalkan pemberdayaan komik sebagai media pembelajaran, maka pesan pembelajaran yang hendak disampaikan harus memenuhi syarat-syarat berikut:

1. Pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa
2. Isi dan gaya penyampaian pesan harus merangsang siswa memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru.
3. Pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan umpan balik.
4. Pesan harus dapat mempertimbangkan evaluasi yang sesuai dalam mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dikemas dalam komik pembelajaran

2.1.10.3 Struktur Komik

Keterkaitan antara teks verbal dan nonverbal dalam komik sedemikian erat dan tidak dapat dipisahkan tanpa kehilangan roh cerita. Cerita dan pesan yang ingin disampaikan lewat gambar dan bahasa, ditampilkan ke dalam bentuk panel-panel secara berurutan dan bermakna (Nurgiyantoro, 2016: 416). Komik sebagai sebuah cerita juga terdiri atas unsur-unsur struktural seperti halnya cerita fiksi. Beberapa unsur struktural tersebut antara lain:

1. Penokohan

Tokoh merupakan subjek yang diceritakan dalam komik. Dalam komik anak, tokoh tidak hanya mencakup manusia, namun bisa berupa binatang, makhluk halus, ataupun benda mati yang sengaja dipersonifikasikan. Artinya dapat berperilaku seperti manusia: dapat berbicara, berpikir dan berperasaan. Tokoh harus memiliki karakter yang pasti dan secara konsisten dipertahankan agar tokoh tersebut mudah dikenal si pembaca, contohnya karakter baik, jujur, nakal, jahat, usil, malas.

2. Alur.

Alur dapat dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Alur adalah perjalanan hidup tokoh cerita yang telah dikreasikan sedemikian rupa sehingga tampak menarik serta mampu memancing munculnya daya *suspense* dan *surprise*. Dalam perkembangan alur cerita, aspek gambar merupakan hal yang dominan, namun kata-kata juga diperlukan untuk memperjelas dan memperkuat apa yang ditampilkan lewat gambar.

3. Tema dan Moral

Tema dan moral merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Tema dan moral menyangkut hubungan manusia dengan manusia lain, hubungan antar sesama, atau hubungan sosial yang dikelompokkan dalam beberapa kategori yaitu, hubungan kekeluargaan, pertemanan, atau wujud lain yang bersifat positif. Moral dalam cerita meninggalkan

pertanyaan: apa yang sebenarnya ingin disampaikan dan manfaat apa yang akan dipetik.

4. Gambar dan Bahasa

Gambar komik menjadi khas di dalam komik karena tampilannya terhadap suatu subjek, misalnya gambar manusia, binatang, makhluk lain yang memiliki ciri *human*, lucu, dan lain-lain. Gambar juga dapat ditampilkan secara lebar, menyeluruh, utuh, setengah menyeluruh, besar, atau detail secara bervariasi tergantung pada fokus tiap adegan. Panel gambar komik lebih komunikatif setelah dipadukan dengan unsur bahasa, misalnya pembicaraan antar tokoh melalui balon-balon bicara. Sedangkan aspek bahasa dalam komik dikelompokkan dalam tiga macam bentuk, yaitu bentuk narasi (tidak langsung), kata-kata dan pikiran tokoh (langsung), dan “kata-kata” tiruan bunyi. Dialog yang terjadi dalam komik disajikan dalam bentuk yang berbeda dengan drama. Bentuk bahasa bicara dan pikiran yang dipergunakan dalam komik mencerminkan situasi penggunaan bahasa yang sebenarnya dalam kehidupan nyata. Kata-kata yang dipergunakan bervariasi, ada yang halus, kasar, dan campur, tergantung situasi bicara dan pikiran tokoh yang bersangkutan. Maka kata-kata yang muncul dalam komik adalah kata-kata sehari-hari. (Nurgiyantoro, 2016: 416-434)

2.1.10.4 Alat untuk Membuat Komik

Menurut Gumelar (2011:92-99) dalam membuat komik alat dan bahan yang diperlukan yaitu: (1) kertas, (2) pensil, (3) pensil warna, (4) penghapus, (5)

dip pen, (6) *correction pen*, (7) *sreectone*, (8) cat air, (9) penggaris, (10) spidol warna, (11) penajam pencil atau cutter.

Pengembangan Media komik dalam penelitian ini tidak menggunakan cara menggambar secara tradisional, melainkan menggunakan aplikasi web komik yaitu komik pixton. Alat yang dibutuhkan hanyalah laptop atau komputer serta jaringan internet yang mendukung untuk log in ke alamat www.pixton.com. Pembuat komik pixton juga harus memiliki username atau *e-mail* dan *passsword* untuk masuk ke dalam pixton. Didalam aplikasi pixton terdapat berbagai *tool* sebagai alat pembuat komik. Semua gambar sudah disediakan dalam komik baik berupa *background*, karakter, dan properti untuk segala keperluan komik. Tugas pembuat komik hanyalah mengubah *background*, mengatur posisi badan karakter, mengubah ekspresi wajah karakter hingga seluruh tampilan yang dikenakan oleh karakter, memasukkan properti, menggeser properti sesuai letak yang diinginkan. Sehingga dalam menggunakan aplikasi web komik ini, pembuat komik memerlukan kreatifitas untuk membuat komik tersebut terkesan hidup dan interaktif antar karakter.

2.1.10.5 Langkah-langkah Membuat *Komik*

Menurut Gumelar (2011: 39-81) Ada beberapa tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

- 1) Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.

- 2) Menentukan *Story Making*, *Story* adalah jalur cerita mulai dari awal hingga akhir. *Story* terkadang juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa sinopsis atau rangkuman dari keseluruhan cerita.
- 3) Menentukan *Theme (Genre)*, setelah *storyline* sudah dibuat kita dapat menentukan kategori atau jenis cerita yang akan kita buat diantaranya, (1) *fiction story* (cerita fiksi), (2) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (3) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi).
- 4) Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan *genre* komik maka selanjutnya menentukan kelompok usia sebagai pembacanya.
- 5) Menentukan *Plot*, yaitu kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai *guide* agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema.
- 6) Membuat *Script*, yaitu naskah yang siap untuk dipentaskan, dimana sudah lengkap dengan keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan pelaku-pelaku yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada dalam adegan yang diperlukan.
- 7) Membuat desain karakter dan peranannya, yaitu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter baik, karakter buruk dan karakter yang netral
- 8) Menggambar karakter sesuai dengan *script* yang telah dibuat.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat komik menggunakan web aplikasi *pixton* yang memberi kemudahan dalam pembuatannya. Langkah-langkah pembuatan sebagai berikut:

- 1) Buka alamat www.pixton.com pada laptop yang telah terhubung internet.
- 2) Log in kedalam pixton (pembuat komik harus memiliki akun *e-mail* dan *password*, jika belum harus membuatnya terlebih dahulu).
- 3) Setelah masuk, pilih *basic* sebagai pemula.
- 4) Pilih background sesuai yang diinginkan.
- 5) Pilih karakter, bisa 1, 2 ataupun 3.
- 6) Akan muncul tampilan awal yang terdiri dari *background* dan karakter, serta di sekitar kotak komik tersedia tool-tool untuk merubah karakter, menambah karakter, mengganti posisi badan dan memasukkan properti.
- 7) Peneliti juga dapat menggeser karakter sesuai kebutuhan. Aplikasi ini lebih pada meng-*drag* segala yang ada di dalamnya.
- 8) Setelah selesai membuat komik, komik dapat di *save* atau *download*

2.1.10.6 Kelebihan dan Manfaat komik

Pendapat lain menurut Daryanto (2010:127) Komik memiliki beberapa kelebihan antara lain (1) Kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak (2) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. (3) Siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar sehingga komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2013:68) menjelaskan bahwa manfaat komik dalam pengajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa.

Haryono (2013:125-126) menjelaskan bahwa komik mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa karena komunikasi belajar akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara runtut, dan menarik.

Siswa memiliki minat baca rendah terhadap materi pembelajaran PKn dikarenakan buku materi yang menjadi sumber belajar siswa hanya berupa teori-teori dan gambar yang sedikit, serta kurang menarik bagi siswa untuk dipelajari. Minat baca siswa yang rendah ini akan dapat teratasi dengan menyajikan materi dalam bentuk komik yang berisi tentang cerita dengan gambar-gambar menarik tentang materi keputusan bersama. Sehingga dengan kelebihan tersebut peneliti ingin mengembangkan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* guna meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PKn.

2.1.11 Pembelajaran Berbasis *Information Technology* (IT)

Menurut Warsita (2008:134-136) mengemukakan *Information Technology*, IT adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna. Oleh karena itu, teknologi informasi menyediakan begitu banyak kemudahan dalam mengelola informasi dalam arti menyimpan, mengambil kembali, dan pemutahiran informasi.

Menurut Indrajit (dalam Warsita 2008:136) adapun fungsi teknologi informasi dalam pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh fungsi, yaitu: 1) sebagai gudang ilmu; 2) sebagai alat bantu pembelajaran; 3) sebagai fasilitas pendidikan;

4) sebagai standart kompetensi; 5) sebagai penunjang administrasi; 6) sebagai alat bantu manajemen sekolah; dan 7) sebagai infrastruktur pendidikan.

Kecenderungan (*trend*) teknologi informasi mengarah pada pemanfaatan teknologi komputer dan teknologi terkait dalam mengintegrasikan suatu data, gambar, grafik, suara sehingga menghasilkan suatu informasi secara komprehensif. Informasi yang dihasilkan akan ditransfer melalui suatu jaringan (*network-ing*) ke tempat lainnya dan menghasilkan keluaran(*output*) yang sama. Implementasinya berupa penerapan aplikasi multimedia, aplikasi program berorientasi objek (*objek oriented*) dan berbasis web (*web based*) melalui media internet, dan penerapan paket aplikasi terpadu/ terintegrasi (*integration software package*).

Warsita (2008 :137) juga mengemukakan Teknologi Informasi adalah segala bentuk penggunaan atau pemanfaatan komputer (beserta seluruh asesoris dan peripheralnya) dan internet untuk pembelajaran. Penggunaan internet dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih efektif. Salah satu fasilitas atau layanan internet yang populer digunakan dalam pembelajaran adalah *Worl Wide Web (WWW)*. Menurut Warsita (2008 : 146) *WWW* bersifat multimedia karena merupakan kombinasi dari teks, foto, grafik, audio, animasi, dan video. Dalam pembuatan komik pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini, juga menggunakan bantuan layanan internet berupa *WWW*, karena komik ini dibuat melalui alamat www.pixton.com yang merupakan web aplikasi pembuat komik yang dirancang untuk memudahkan pembuatan komik dengan teknologi canggih dari internet sehingga lebih praktis dan efisien.

Teknologi Informasi yang memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran semakin meluas dalam pendidikan. Salah satu penggunaan program komputer yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia presentasi. Menurut Daryanto (2010:68) Pada media presentasi, pesan atau materi yang disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor). Dalam hal ini, pesan atau materi yang dikemas dapat berupa teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh. Berkat keefektifannya dalam menyajikan pesan, saat ini media presentasi banyak diaplikasikan untuk keperluan pendidikan dan pembelajaran. Media presentasi yang cukup populer digunakan dikalangan pendidik (khususnya guru) adalah *Microsoft Powerpoint*.

Sehingga dalam penelitian ini, *information technology* membantu dalam proses pembelajaran baik menggunakan internet maupun komputer. Produk yang akan dibuat menggunakan internet sebagai fasilitas pembuatan komik pembelajaran yang kemudian akan dipresentasikan menggunakan program komputer berupa *Microsoft powerpoint*. Fasilitas *www* dan *microsoft powerpoint* berbasis multimedia yang memiliki perpaduan antara audio, visual, video dan animasi yang saling berhubungan dalam menampilkan informasi dan menyampaikan pesan kepada publik. Sehingga media pembelajaran yang dibuat akan lebih praktis dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2.1.12 *Microsoft Powerpoint*

Rusman, dkk. (2013:295-298) menyatakan *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, *meeting*, seminar, loka karya dan sebagainya. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa.

Sedangkan Daryanto (2010:68) *microsoft powerpoint* merupakan salah satu *software* aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi. *Microsoft powerpoint* adalah sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Media ini menarik karena kemampuannya pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan sesuai dengan keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai dengan keperluan. Media ini biasanya digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antar peserta didik dengan tenaga pendidik (Daryanto, 2013:163).

Sedangkan Arsyad (2014:164) berpendapat bahwa *powerpoint* adalah salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidanya.

Daryanto (2010:158) menjelaskan kelebihan *powerpoint* yaitu:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi (animasi teks, animasi gambar dan foto).
- 2) Merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang disajikan.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang diajarkan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Data disimpan dalam bentuk optik atau magnetik (CD/Disket/Flashdisk).


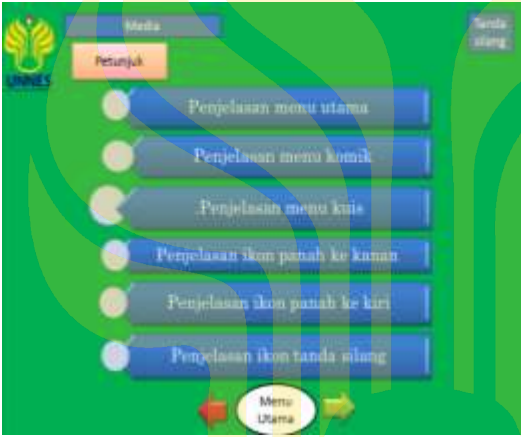
Pada intinya program *powerpoint* terdiri atas beberapa unsur yaitu, *slide*, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan. Unsur tersebut dapat kita buat tanpa gerak atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Sehingga dari berbagai manfaat yang dimiliki *powerpoint*, dapat membuat pengembangan media komik ini menjadi lebih praktis dan efisien pada saat digunakan dalam pembelajaran.



2.1.13 Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis *Information Technology* dengan *Powerpoint*



Media komik yang biasanya sering kita jumpai dalam bentuk buku sehingga peneliti ingin melakukan rancangan pengembangan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint*. Pembuatan komik menggunakan web aplikasi komik berupa pixton, kemudian setelah jadi komik tersebut ditampilkan ke dalam *powerpoint* dengan beberapa menu yang dirancang agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Rancangan komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Rancangan pengembangan Media

No	Gambar	Deskripsi
1.		<p>Menampilkan halaman awal yang terdapat logo Universitas Negeri Semarang yang terdiri dari</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul media “Komik berbasis <i>information technology</i> dengan <i>powerpoint</i>”. 2. Materi yang akan diajarkan keputusan bersama mata pelajaran PKn kelas V 3. Karakter keputusan bersama
2	Menu Utama	<p>Menampilkan menu utama media komik berbasis <i>information technology</i> dengan <i>powerpoint</i> yang terdiri dari beberapa menu pilihan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. menu komik

		<ol style="list-style-type: none"> 2. menu quiz, 3. menu profil pembuat, 4. menu referensi 5. dan menu petunjuk.
3	<p>Menu petunjuk</p> 	<p>Menu petunjuk menampilkan petunjuk penggunaan media komik berbasis <i>information technology</i> dengan <i>powerpoint</i> yang berisi penjelasan tentang beberapa menu dan ikon-ikon yang ada pada media tersebut, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan menu utama, 2. Penjelasan menu komik 3. Penjelasan menu quiz. <p>Kemudian terdapat penjelasan ikon yang ada pada media, diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ikon panah ke kanan, 2. ikon panah ke kiri 3. ikon tanda silang.

4	<p>Menu Komik</p> 	<p>Di dalam menu komik menampilkan beberapa sub menu yang terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sub menu Kompetensi: SK,KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran 2. Sub menu tokoh komik: perkenalan tokoh/karakter. 3. Sub menu cerita komik: cerita komik tentang keputusan bersama dan soal kelompok.
5	<p>Menu kuis</p> 	<p>Menu kuis berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal kelompok yang berbentuk uraian dan cara menjawab soal dengan rebutan antar kelompok 2. Soal bersifat individu, yang berbentuk pilihan ganda. 3. Pada soal individu terdapat bentuk penghargaan berupa emoticon yang ditayangkan pada slide powerpoint setelah memilih jawaban baik benar maupun salah.
,6	<p>Menu Referensi</p>	<p>Menu referensi menampilkan beberapa referensi buku-buku yang dipergunakan dalam membuat cerita komik materi keputusan bersama.</p>

	 <p>Media</p> <p>Gambar buku</p> <p>Referensi</p> <p>Winarno & Kusumawati, M. 2009. <i>Pendidikan Kejuranganegaraan</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>Darmono & Sodariah, I.S. 2008. <i>Pendidikan Kejuranganegaraan</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>Bestari, P. & Sumari, A. 2008. <i>Pendidikan Kejuranganegaraan</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>Sanjand Nugrobo, A. 2009. <i>Pendidikan Kejuranganegaraan</i>. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>Sukadi. 2007. <i>Pendidikan Kejuranganegaraan</i>. Bandung: Alfabeta Media Utama.</p> <p>Menu Utama</p>	<p>Referensi buku yang diambil, yang sesuai dengan indikator dan tujuan yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran PKn materi “keputusan bersama”</p>
7.	<p>Menu Profil</p>  <p>Profile</p> <p>Nama : Lutvi Havifazrin</p> <p>TTL : Grobogan 22 Agustus 1995</p> <p>Alamat : Pati</p> <p>E-mail : lutvi3havifazrin@gmail.com</p> <p>Menu Utama</p>	<p>Menu profil berisi tentang biodata dari pembuat media komik berbasis <i>information technology</i> dengan <i>powerpoint</i> yang terdiri dari :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama lengkap, 2. Tempat tanggal lahir, 3. Alamat 4. E-mail pembuat komik berbasis <i>information technology</i> dengan <i>powerpoint</i>.

2.1.14 Aspek/Kriteria Penilaian Media Komik Berbasis *Information Technology* dengan *Powerpoint*

Kriteria penilaian yang digunakan peneliti ada 3 kriteria yaitu: (1) validasi penilaian media; (2) komponen kelayakan isi; (3) komponen penyajian; (4) komponen kebahasaan. Aspek penilaian didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria penilaian media yang dijabarkan sebagai indikator yang terdiri dari 4 deskriptor. Deskriptor penilaian tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap deskriptor (Rusman, 2014:98).

Indikator masing-masing komponen dijabarkan sebagai berikut:

2.1.14.1 Kriteria validasi penilaian komponen media

Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Komponen Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Komponen Media komik berbasis IT dengan powerpoint
Kelayakan Isi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah 2011:6.38) Ketepatan dengan tujuan pengajaran (Sudjana, 2015:15)	Kelengkapan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan materi pembelajaran	1. Isi materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar
		2. Isi materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran
		3. Materi keputusan bersama disajikan secara keseluruhan
Komponen Penyajian Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah 2011:6.38) Informasi atau pesan yang disampaikan harus jelas (Arsyad, 2013:76)	Memuat materi keputusan bersama	4. Judul media
		5. Petunjuk media
		6. Materi keputusan bersama
Mutu Teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2013:76)	Terdapat gambar dan kuis yang sesuai dengan materi	7. Kuis dalam media pembelajaran
		8. Gambar jelas
		9. Tokoh komik
		10. Dialog dalam komik

2.1.14.2 Kriteria Penilaian materi.

Dalam kriteria penilaian ini peneliti ingin mengetahui media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* mendukung penyampaian materi keputusan bersama, dimana indikator penilainnya sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Kriteria Penilaian Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor
<p>Kesesuaian penyajian materi Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (Warsita, 2013: 235) Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah 2011:6.38) Ketepatan dengan tujuan pegajaran (Sudjana, 2015:2015)</p>	<p>Materi relevan dengan Kompetensi dan isi pembelajaran</p>	1. Materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar.
		2. Materi sesuai dengan indikator.
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		4. Materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media komik berbasis <i>IT</i> dengan <i>powerpoint</i> .
<p>Sasaran Belajar Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Riva'i, 2015:5) Kesesuaian dengan situasi siswa (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014: 219) Materi sudah disesuaikan dengan aspek tingkat kesulitannya (Rusman, 2013:181)</p>	<p>Materi sesuai dengan taraf berpikir</p>	1. Materi dalam media sesuai dengan perkembangan intelektual siswa SD kelas V.
		2. Materi dalam media sesuai dengan perkembangan emosional siswa SD kelas V.
		3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mudah dipahami.
		4. Materi sudah disesuaikan dengan tingkat kesulitannya.
<p>Manfaat Komik Kebermanfaatan materi (Rusman, 2013:180) Memotivasi siswa dalam belajar (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014: 220)</p>	<p>Materi dan soal dalam komik meningkatkan kemampuan siswa</p>	1. Materi dalam komik dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
		2. Materi dalam komik meningkatkan sikap positif pada siswa.
		3. Materi dalam komik menumbuhkan minat siswa untuk membaca.

Aspek	Indikator	Deskriptor
		4. Soal dalam media memotivasi siswa untuk saling membantu dalam memecahkan masalah.
<p>Isi gambar pendukung materi Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2014:89)</p> <p>Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas (Daryanto, 2010: 112)</p>	Gambar dapat memperjelas materi pembelajaran	<p>1. Gambar dalam media berhubungan dengan materi.</p> <p>2. Gambar dalam media memperjelas isi materi.</p> <p>3. Gambar dalam media membamtu siswa memahami materi.</p> <p>4. Gambar dalam media jelas dan menarik.</p>
<p>Mutu teknis Kesesuaian materi dari segi konsep dan teori (warsita, 2013: 234)</p> <p>Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2014: 89)</p> <p>Ketepatan contoh, ilustrasi dengan materi (Warsita, 2013:235)</p>	Kesesuaian materi dari segi konsep dan teori	<p>1. Materi keputusan bersama disajikan secara runtut dan sistematis.</p> <p>2. Dialog cerita komik sesuai materi pembelajaran.</p> <p>3. Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh, ilustrasi dan pertanyaan dalam media komik berbasis IT dengan powerpoint.</p> <p>4. Terdapat pustaka/ referensi relevan yang mendukung materi yang digunakan dalam media.</p>

2.1.14.3 Aspek Penilaian Media

Aspek penilaian media pada media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama sebagai berikut.

Tabel 2. 4 Kriteria Penilaian Media

Aspek	Indikator	Deskriptor
<p>Kesesuaian penyajian materi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38)</p> <p>Ketepatan dengan kompetensi yang ingin dicapai (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014: 219)</p>	<p>Isi media disajikan secara sistematis sesuai dengan SK dan KD</p>	1. Media disajikan sesuai dengan Standar kompetensi dan kompetensi dasar.
		2. Materi keputusan bersama telah tercakup secara keseluruhan dalam media.
		3. Isi materi mudah dipahami siswa.
		4. Penyajian kuis dalam media menimbulkan ketertarikan.
<p>Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan (Arsyad, 2014:76)</p> <p>Memotivasi siswa dalam belajar (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014: 220)</p>	<p>Desain gambar/ilustrasi sesuai persyaratan</p>	1. Penyajian media dilengkapi gambar yang jelas.
		2. Gambar/ilustrasi dalam media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional.
		3. Gambar dan komposisi warna menarik dan mendukung materi.
		4. Tata letak gambar tepat sehingga tidak mengganggu isi materi.
	<p>Desain tampilan media membantu proses pembelajaran</p>	1. Desain tampilan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
		2. Desain tampilan menarik minat belajar siswa.
		3. Desain tampilan yang disajikan dalam media dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Aspek	Indikator	Deskriptor
		4. Desain tampilan menumbuhkan ketertarikan siswa untuk mempelajarinya.
<p>Kualitas Kualitas tampilan atau tayangan menurut walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014: 220) Ketebacaan (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014: 220) Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2015: 89)</p>	<p>Kualitas tayangan mempermudah dalam mempelajari materi.</p>	<p>1. Pemilihan jenis font tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas. 2. Penggunaan ukuran font tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas. 3. Penyajian dilengkapi dengan gambar/tokoh yang sesuai dengan materi. 4. Perpaduan dari teks, warna dan gambar selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan.</p>
<p>Kemudahan penggunaan Kemudahan penggunaan media (Rusman, et.al 2013:178) Sesuai dengan taraf berpikir (Sudjana dan riva'i, 2015:5) Media didesain mudah peggunaanya dalam proses pembelajaran (warsita, 2013:237) Praktis, luwes dan bertahan(Arsyad, 2014:75)</p>	<p>Penggunaan media mudah bagi guru maupun siswa</p>	<p>1. Media mudah dibuat oleh guru. 2. Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran. 3. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap. 4. Media yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa SD kelas V.</p>

2.1.14.4 Aspek Penilaian Bahasa

Aspek penilaian materi pada komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Aspek penilaian tersebut penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Kriteria Penilaian Bahasa

Aspek	Indikator	Deskriptor
Persyaratan Teknis Narasi, gambar, ukuran dan warnanya memenuhi persyaratan teknis (Anitah, 2011:220)	Memenuhi persyaratan teknis	1. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.
		2. Kalimat yang digunakan dalam media sesuai dengan EYD.
		3. Narasi yang digunakan dalam komik mudah dipahami siswa.
		4. Tata letak dialog pada media tepat sehingga mudah dibaca oleh siswa.
Unsur-unsur Unsur-unsur struktural komik (Nurgiyantoro, 2016: 416).	Terdapat unsur-unsur struktural komik dalam media	1. Penokohan dalam media sesuai dengan materi keputusan bersama.
		2. Alur cerita runtut sesuai dengan materi keputusan bersama.
		3. Terdapat tema dan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca.
		4. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan berbahasa anak.
Penggunaan kalimat Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto 2010:107) Kalimat yang digunakan harus sederhana (Nurgiyantoro, 2016:157)	Ketepatan dalam menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang digunakan komunikatif.
		2. Menggunakan istilah kebahasaan yang sederhana.
		3. Tidak menggunakan kalimat yang berulang-ulang.
		4. Informasi yang disampaikan jelas.
Kesesuaian Bahasa Penggunaan tata bahasa yang baik	Bahasa dalam komik disesuaikan	1. Tata bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dalam bertutur kata.

(Warsita, 2013:236) Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens (Daryanto, 2010:107) Gaya bahasa percakapan sehari-hari, bukan gaya bahasa sastra (Daryanto, 2010:107)	dengan kondisi audiens	2. Bahasa yang digunakan dalam dialog sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa SD kelas V.
		3. Bahasa yang digunakan dalam dialog sesuai dengan tingkat sosial emosional siswa.
		4. Bahasa percakapan yang digunakan dalam dialog komik sesuai bahasa sehari-hari.
Keterbacaan materi Memberi bantuan untuk belajar (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2014: 219) Kalimat memotivasi (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2014: 220)	Keterbacaan materi membantu siswa belajar	1. Pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.
		2. Kalimat yang digunakan memperjelas gambar.
		3. Kalimat yang digunakan membantu siswa memahami materi.
		4. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media Komik sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media komik berbasis *information technology* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilaksanakan oleh Adi Prasetyo pada tahun 2012 dengan judul Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik bermuatan gender dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif dalam peningkatan keterampilan bercerita siswa. Dari

penelitian yang telah dilakukan dan berdasarkan uji statistik dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor yang diperoleh siswa dari mean sebelum sebesar 56,17 dan nilai mean sesudah sebesar 74,87. Sehingga dapat disimpulkan media komik bermuatan gender dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Jufri Ahmat dan Wahyu Sukartiningsih, pada tahun 2013 dengan judul *Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Pada Siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian pada pertemuan ke-1 sebesar 77,3 dan 80,4 pada pertemuan ke-2. Sedangkan pada Siklus II keterlaksanaan aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian pertemuan ke-1 sebesar 85,2 dan 91,3 pada pertemuan ke-2. Untuk hasil belajar menyimpulkan isi cerita juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,1 dengan ketuntasan klasikal 67,7% dan Siklus II sebesar 80,1 dengan ketuntasan klasikal 83,87%.

Penelitian dilakukan oleh Eka Arif Nugraha, dkk pada tahun 2013 dengan judul *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD*. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan dan kelayakan komik sains sebesar 80% dan 91,2%, artinya komik sains mudah dipahami dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Hasil uji gain menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan uji kelayakan, komik sains dapat mengembangkan karakter siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh R.S. Widyaningtyas, dkk pada tahun 2014 dengan judul Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam Tahun 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Uji skala terbatas menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan komik pada kategori "tinggi" dengan skor 84%. Kepraktisan komik berada pada kategori "baik" dengan skor 3,35. Untuk keefektifan pembelajaran komik sains bervisi SETS, hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik kelas eksperimen mengalami peningkatan 0,32, sedangkan ranah afektif mengalami peningkatan sebesar 0,31. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik sains bervisi SETS terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif diperoleh rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa 60,30 dan 73,68 dengan *gain* 0,34 kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA berbasis inkuiri berbantuan komik sains dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rasiman dan Agnita Siska Pramasdyahsari pada tahun 2014 dengan judul *Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Pembelajaran Matematika Media *E-Comic* berdasarkan *flip book* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Siswa SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, diperoleh

kesimpulan sebagai berikut: (1) pengembangan matematika media pembelajaran e-komik berdasarkan sandal pembuat buku untuk siswa SMP telah mencapai indikator yang valid, (2) penggunaan matematika pembelajaran Media e-komik berdasarkan pembuat buku flip efektif diamati dari keterampilan berpikir kritis siswa SMP, karena kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh kemampuan berpikir kritis dari kelas eksperimen mencapai 82,95 dan kelas kontrol mencapai 62,35, dan (3) penggunaan matematika media pembelajaran e-komik berdasarkan pembuat buku flip dapat menumbuhkan karakter seperti disiplin, kerjasama, kejujuran, kepercayaan diri dan ketekunan.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tri Marhaeni Puji Astuti., dkk, pada tahun 2014 dengan judul *The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Model Sosialisasi karakter nasional pendidikan di sekolah dasar melalui komik lebih efektif untuk diterapkan, karena siswa lebih tertarik pada visualisasi gambar yang menarik dan akrab. Dengan karakteristik komik yang menarik, ringan, dan penyajian materi dapat dilakukan dengan menggabungkan tekstual dan visual, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dengan menyenangkan dan akhirnya membacanya. Komik juga dapat membantu siswa untuk melihat proses belajar mereka menjadi lebih diminati karena komik merupakan bagian dari budaya populer produk saat ini yang anak-anak sangat populer dan remaja.

Penelitian dilakukan oleh Novita Alfiyani pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dengan presentase validasi dari masing-masing validator yaitu 81,25%, 85%, dan 70%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket yang menunjukkan tingkat respon siswa sebesar 97,05%. Keefektifan media diketahui dari tingkat aktivitas siswa yang mencapai 98,6% dan presentase hasil belajar siswa sebesar 82,35%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik telah memenuhi ketiga aspek kualitas media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang dilaksanakan oleh M.S Ahsani., dkk, pada tahun 2015 dengan judul Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik sains dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai pengajaran bahan dan meningkatkan karakter religius, kreatif, aktif, peduli dan disiplin serta meningkatkan belajar kognitif siswa sekolah dasar dengan peningkatan rata-rata (*N-gain*) 0,34 termasuk dalam kriteria sedang.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan mengenai media komik tersebut telah menunjukkan bahwa media komik terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat mendukung dalam penelitian yang peneliti lakukan, dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis *IT* dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama kelas V SDN

Salaman Mloyo Semarang”. Hal ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam penyusunan dan pengembangan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keputusan bersama.

2.3 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dikatakan optimal apabila hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013:5). Apabila terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKM maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut belum berhasil.

Pembelajaran PKn di SDN Salaman Mloyo belum optimal karena masih terdapat permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa SDN Salaman Mloyo terutama terkait penggunaan media. Guru hanya menggunakan media gambar yang ada pada buku paket terbatas pada gambar berukuran kecil dan berwarna hitam putih, penggunaan LCD yang belum dioptimalkan, sumber belajar siswa terbatas, sehingga hasil belajar pada pembelajaran PKn belum optimal. Selanjutnya peneliti menganalisis masalah terkait penggunaan media yang terbatas pada pembelajaran PKn. Setelah dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media yang diperlukan, terdapat beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi peneliti dalam membuat media, yaitu media harus dibuat menarik, warna pada gambar memiliki warna cerah yang memberikan kenyamanan bagi siswa, penyampaian materi dengan huruf berukuran sedang, media dilengkapi soal untuk berlatih, serta diperlukan motivasi dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan

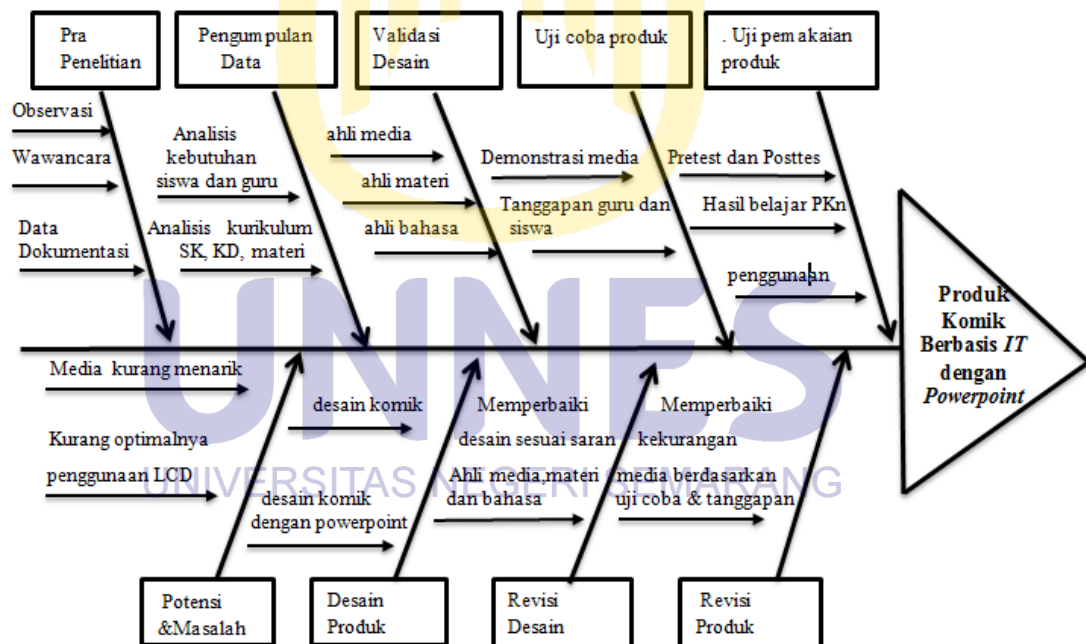
tersebut membantu peneliti mengetahui media pembelajaran PKn yang dibutuhkan dan sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merancang untuk mengembangkan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2010:127). Dengan mengembangkan media tersebut, akan membantu guru meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas, guru juga lebih terampil dan memiliki kemampuan dalam menggunakan media serta memanfaatkan fasilitas LCD sebagai alat penunjang pembelajaran. Dengan berbantu media ini, materi PKn yang diajarkan tidak hanya sekedar membaca tetapi menjadi lebih bermakna dan mudah diingat serta menyenangkan.

Dari hasil analisis, peneliti akan mendesain media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Apabila desain media tersebut selesai dibuat, peneliti melakukan uji kelayakan media kepada tiga tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian dari ketiga tim ahli tersebut, digunakan peneliti untuk memperbaiki desain media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* sesuai dengan saran tim ahli. Media yang sudah divalidasi tim ahli kemudian diuji cobakan pada kelas uji coba kecil dan memberikan angket tanggapan guru dan siswa. Dengan mengujikan media pada kelas uji coba produk, peneliti dapat mengetahui kekurangan dari media sehingga peneliti dapat merevisi produk berdasarkan angket tanggapan guru dan siswa.

Peneliti selanjutnya melakukan uji coba pemakaian dan melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas skala besar. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba pemakaian, peneliti menguji keefektifan melalui hasil belajar siswa, apabila media tersebut efektif maka media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* dapat dinyatakan sebagai produk akhir.

Kerangka berpikir pada penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram *fishbone* (tulang ikan). Kelebihan diagram *fishbone* yaitu secara visual diagramnya jelas serta dapat menggali ide secara detail (Yuniarto, 2013:219). Pada diagram *fishbone* dalam penelitian ini, kerangka tulangnya menggambarkan deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian. Berikut kerangka berpikir pada penelitian ini.



Gambar 2. 2 Diagram *fishbone* media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitiann dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Komponen penyusun media komik berbasis *information technology (IT)* dengan *powerpoint* terdiri dari menu komik, menu kuis, menu profil, menu referensi dan menu petunjuk. Peneliti berhasil mengembangkan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* melalui beberapa tahapan yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh pakar materi, media dan bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan isi dengan persentase 100%, komponen penyajian media dengan persentase 95%, dan komponen kebahasaan dengan persentase 90%.
3. Penggunaan media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest*, terdapat perbedaan rata-rata perhitungan $-t_{hitung}$ yaitu -13,641 kurang dari $-t_{tabel}$ yaitu -2,063 dengan uji peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,605 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Dalam pengembangan media komik berbasis *information technology (IT)* dengan *powerpoint* perlu diperhatikan beberapa hal, diantaranya: (1) memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran agar lebih lengkap; (2) komponen penyajian dibuat lebih menarik; (3) mendesain media dengan pembaharuan teknologi yang canggih sehingga media lebih bermakna; (4) mengembangkan lebih lanjut media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada materi lain.
2. Media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* pada pembelajaran PKn dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang matang diantaranya: (1) memperbaiki tampilan gambar pada media; (2) memperhatikan tata letak pada komponen penyajian media agar sesuai dan tidak mengganggu penyampaian materi; (3) memperbaiki langkah pembelajaran agar lebih menarik.
3. Media komik berbasis *IT* dengan *powerpoint* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan memperbaiki tampilan tata letak gambar agar terlihat seimbang dan memperbaiki gambar interaksi antar tokoh saat melakukan percakapan agar siswa dapat memahami cerita komik yang komunikatif sehingga informasi yang disampaikan mudah dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, J dan Sukartiningsih,W. 2013.Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar.*Universitas Negeri Surabaya*. Vol 1(2): 7-8.
- Ahsani, M.S,dkk. 2015. Pembelajaran Ipa Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*. Vol 4(3): 79-80.
- Alfiyani, Novita.2015. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklmasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Universitas Jember*.Vol1(1):1-5.
- Anitah, Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bestari, Prayoga dan Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Statuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Buchori,Achmad dan Setyawati, R.D. 2015. *Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic In Elementary School*. *Journal PGRI University of Semarang*.Vol 3(9) : 384-385.
- Darmono dan Sudarsih, I.S.2008.*Pendidikan Kewarganegaraan5*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto.2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta; PT. Indeks
- Hamalik, oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*.Jakarta: PT Bumi Aksara

- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press.
- Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:Refika Aditama.
- Marhaeni, Tri, dkk. 2014. The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Coimic. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*. Vol 6 (2) :262-270.
- Nurgiyantoro, Burhan.2016.Sastra Anak.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nugraha, Eka Arif, dkk. 2012. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*. Vol 2 (1): 64-67.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Poerwanti, eko.2008.*Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Prasetyo, Adi. 2012. Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*. Vol 1 (2): 104-107.
- Prayitno, Duwi.2012.*Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta:CV ANDI.
- Purwanto, Didik dan Yuliani. 2013. Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP VII. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. Vol 1(1):71-76
- Purwanto, Ngalim. 2013 Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaaluasi Pengajaarana Bndung: PT Remaja Rosdakarya
- Rasiman, M. dan Pramasdyahsari, A.2014.Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical

Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *Jurnal Universitas PGRI Semarang*. Vol 2 (11) : 539-542.

Rifa'i, Achmad & Anni, T.C.. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.

Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.

Rusman, dkk.2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT Rajarafindo Persada.

Saputro, H.B dan Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SDN Pangen Gudang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar FKIP UAD Yogyakarta*. Vol 2 (1): 21-22

Sarjan dan Nugroho,A.2009. *Pendidikan Kewarganegaraan5*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Siregar, Eveline dan Nara, Hartini.2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.

Slameto. 2015. Belajar dan Faaktor-Faktor yang Mempenngaruhinya. Jakart: PT. Rineka Cipta.

Sudjana, dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta.

_____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukadi.2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*.Bandung: Acarya Media Utama

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyono & Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. Warsita, Bambang. 2008 . Teknologi. *Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Widihastuti dan Rahayuningsih. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widyaningtyas, R.S., dkk. 2014. Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam Tahun 2012/2013. *Unnes Physics Education Journal* Vol 3 (1): 4-5.

Winarno. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegara*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yunus, Melor, Md. 2012. Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*. Vol 4 (8): 346-346